

Schrape, Niklas

Das Bild im Monitor. System und Oberfläche in der Computerspielrhetorik

Bildungsforschung 8 (2011) 1, S. 39-56



Quellenangabe/ Reference:

Schrape, Niklas: Das Bild im Monitor. System und Oberfläche in der Computerspielrhetorik - In: Bildungsforschung 8 (2011) 1, S. 39-56 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-46924 - DOI: 10.25656/01:4692

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-46924>

<https://doi.org/10.25656/01:4692>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.bildungsforschung.org>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Das Bild im Monitor. System und Oberfläche in der Computerspielrhetorik

Niklas Schrape

Am Beispiel eines Strategiespiels über den Nahostkonflikt wird demonstriert, wie Computerspiele aus dem Blickwinkel der Rhetorik beschrieben werden können. Die implizite Argumentation des Spiels erwächst dabei aus der gleichzeitigen Regulation der Spielerfahrung durch die Systemstruktur und der Anleitung des Verstehens durch Text und Bild im Interface. Fotografien motivieren Realitätsreferenzen und erhärten als visuelle Geltungsgründe die Argumentation.

1. Einleitung

Computerspiele werden im erziehungswissenschaftlichen Diskurs oft als Bedrohung geschildert, als Suchtstoff, Aufmerksamkeitskiller und Ursache von Schulversagen (vgl. Rehbein & Kleimann & Mößle 2009). Auf der anderen Seite erproben engagierte Designer und Institutionen das pädagogische Potential so genannter „Serious Games“. Lernspiele, wie Genius – Im Zentrum der Macht (2009), vermitteln Wissen und verfolgen pädagogische Wirkintentionen. Zugleich existieren immer mehr Spiele mit eindeutiger politischer Wirkintention. Beispiele sind die berüchtigten Wahlkampfspiele Zottel rettet die Schweiz (2007) und Minarett Attack (2009) der Schweizer Volkspartei (SVP), aber auch die globalisierungskritischen Spiele McVideogame (2006) und Oiligarchy (2008) der italienischen Künstlergruppe Molleindustria. Die plausible Zuschreibung einer Wirkintention, eines Zwecks, ist Kennzeichen jedes rhetorischen Textes (vgl. Knappe 2000, 33f. & Joost 2008, 86f.). Sofern einem Spiel glaubhaft eine Wirkintention zugesprochen werden kann, ist es folglich aus dem Blickwinkel der Rhetorik untersuchbar, denn es argumentiert für oder gegen Positionen. Dabei ist es unerheblich, ob seine Botschaft als konsensuelles Wissen oder ideologisches Substrat gilt, denn in jedem Fall muss die Gültigkeit einer Aussage argumentativ erhärtet werden. Historisch besteht deswegen auch ein enger Zusammenhang zwischen Rhetorik und Pädagogik (vgl. Böhm 2007, 14). Die Begriffe „Rhetorik“ und „Argumentation“ scheinen sich zunächst jedoch aus-

schließlich auf das gesprochene Wort zu beziehen. Computerspiele dagegen sind vornehmlich visuell. Wie können sie dann rhetorisch sein?

Seit der Antike ist Rhetorik der Diskurs, der sich mit der Überzeugungskraft der Rede beschäftigt, und zwar praktisch (*rhetorica utens*) wie theoretisch (*rhetorica docens*). Zunächst war sie auf die verbale Kommunikation beschränkt, doch bereits in der Spätantike weitete sie sich zur allgemeinen Texttheorie aus (vgl. Göttert 1998, 129). Ihr Herzstück blieb jedoch die Argumentationstheorie und Argumentation setzt eine Sequenz in der Zeit voraus. Eine Bildrhetorik erscheint somit widersinnig, denn Bilder sind im Sinne Lessings (2009 [1766]) raum- und nicht zeitbasiert. In seiner „Rhetorik des Bildes“ (2005 [1964]) demonstrierte Roland Barthes jedoch, dass Bilder rhetorisch wirken können, sofern ihre Bedeutungspotentiale durch verbale Texte verankert werden. Erst der Werbeslogan macht das Bildmotiv im Plakat rhetorisch wirksam. Aber auch die Disambiguierung der Vieldeutigkeit von Einzelbildern durch Bildfolgen kann Überzeugungskraft entfalten, wie Ansätze der Filmrhetorik erklären (vgl. Kaemmerling 1971; Kanzog 2001 und Joost 2008). Das Bild hat also durchaus rhetorisches Potential, was Werbeanzeigen und Propagandafilme belegen. Die Bilder in Computerspielen sind jedoch weder statisch, noch im Ablauf determiniert, denn dann wäre der Spieler (oder die Spielerin) im Handeln nicht frei. Wie kann ein Spiel dann rhetorisch sein?

2. Systeme und Oberflächen

Ian Bogost (2006 & 2007) und Gonzalo Frasca (2003) argumentieren Computerspiele durch ihr Systemverhalten. Spiele seien Simulationen, kybernetische Systeme, die imaginäre oder reale Systeme nachbilden. Computerspiele könnten als prozedurale Darstellungen („procedural representations“) begriffen werden (vgl. Bogost 2007, 9). Sie würden nicht beschreiben oder abbilden, sondern Prozesse simulieren. Da sie die Komplexität realer Systeme reduzierten, seien sie jedoch notgedrungen ideologisch. Die Überlegung kann verschärft werden: Einen Sachverhalt als System zu modellieren impliziert eine Vorentscheidung vor dem Hintergrund eines theoretischen Paradigmas im Sinne Kuhns (2007 [1962]). Bogost und Frasca rücken die Systemhaftigkeit der Spiele in den Fokus. Sein Kennzeichen ist aber nicht nur die kybernetische Maschine, sondern auch die multimediale Darstellung. Als Container anderer Medienformen beinhalten die meisten Computerspiele zwei- und dreidimensionale Grafik, verbalen Text, Videosequenzen und manchmal sogar Fotografien.

Rhetorik wiederum kann als Beschreibungssprache für Wirkstrukturen begriffen werden. Eine Computerspielrhetorik ist demnach eine Beschreibungssprache für Computerspiele aus dem Blickwinkel ihrer Überzeugungskraft. Ihr liegt eine epistemologische Analogie zugrunde: Computerspiele werden als Reden und damit als eine Form von Text untersucht. Der Textbegriff muss jedoch so weit gefasst werden, dass er auch Bilder und Filme mit einschließt. Texte werden im semiotischen Sinne dabei als Komplexe von Zeichen betrachtet und Zeichen als Wahrnehmungen, die als etwas verstanden werden (vgl. Volli 2002, 79f.). Die Computerspielrhetorik verbleibt somit notgedrungen im Textparadigma. Die Analyse von Bildern erweist sich jedoch als einer ihrer integralen Bestandteile, denn das Computerspiel tritt dem Spieler in seiner visuellen Oberfläche entgegen – und die kann als Text oder Bild untersucht werden. Für Stephan Günzel (2009) sind Computerspiele Interaktionsbilder, für Espen Aarseth (1997) dagegen Cybertexte. Ebenso könnte von Cyberbildern oder Interaktionstexten gesprochen werden. Entscheidend ist, dass zwischen der sichtbaren Oberfläche und dem System unterschieden wird. Das System zeigt sich dem Spieler jedoch nur im grafischen Interface: „... the representation is all there is“ (Laurel 1991, 17).

Der Spieler muss seine Wahrnehmungen als Zeichen verstehen, um handeln zu können. Er kann nicht in Anschauung vor dem Interface verharren, sondern muss es als etwas Bestimmtes begreifen, um interagieren zu können. Die Zeichen im Interface sind dabei überwiegend visuell und damit nicht symbolisch kodiert, wie die Sprache, sondern primär ikonisch, über Ähnlichkeitsbeziehungen (vgl. Peirce 1965 [1904], 151f.). Das gilt für alle grafischen Benutzeroberflächen: Das Piktogramm des Papierkorbs im Windowsinterface versteht der Nutzer als Papierkorb und verbindet so ein vertrautes mentales Konzept mit den Bedienmöglichkeiten des Computers. Zugleich weiß er, dass im Computer nicht wirklich ein Papierkorb steckt. Das „Icon“ ist ihm so in einer doppelten Bewusstseinslage gegeben, als ein „dies ist das“ und „dies ist das nicht“. Das entspricht der Struktur der Metapher (vgl. Kurz 1997, 17). Eine Metapher ist dabei, nach Chaim Perelman (1980 [1977], 120f.), eine komprimierte Analogie. Die systemische Funktion des „Zum Überschreiben freigeben“ ist der Analogieträger, der sich mit dem Analogiespender des Papierkorbs verbindet. Das Verstehen des Nutzers wird also angeleitet, indem Bezüge zu Vertrautem motiviert werden. Einen Papierkorb kann er dazu benutzen, etwas wegzuerwerfen und diese Funktionalität schreibt er nun dem Computer zu. Die Bezeichnung der „Interface Metaphor“ in der Designtheorie ist also durchaus angemessen (vgl. Erickson 1994 [1990] & Mountford 1994 [1990]). Auch das Bild eines Monsters in

Doom (1993) ist analogisch an eine Funktion gekoppelt. Der Spieler versteht, dass das Ding, das sich ihm nähert, nichts gutes im Schilde führt, weil es aussieht wie aus einem Horrorfilm. Die systemische Funktion ist wie ein Ungeheuer. Das analogische Verstehen sichert ein angemessenes Spielverhalten: Der Spieler schießt oder flieht. Sein Spielverständnis ist dabei auf Handlungsmöglichkeiten bezogen. Er kann jedoch nur so handeln, wie es im System vorgesehen ist. In Doom ist es unmöglich das Monster zum Kaffee einzuladen. Es kann jedoch beschossen oder zersägt werden. Das System konstituiert ein Set von Handlungsmöglichkeiten, einen Möglichkeitsraum, dessen Struktur dem Willen des Spielers Grenzen setzt. Angenommen er will sich mit dem Monster unterhalten, dann muss er erfahren, dass es unmöglich ist und das zwingt ihn dazu sein Spielverständnis anzupassen. Im Sinne Peirces (1965 [1904], 146) wird Erfahrung dabei durch Widerstände bedingt, durch ein Nicht-Ich, dass dem Ich entgegentritt. Das Spiel reguliert durch die Struktur des Möglichkeitsraumes die Spielerfahrung.

Ein Spiel kann also argumentieren, indem es die Spielerfahrung systemisch reguliert und das Spielverständnis durch die Oberfläche anleitet. Beide Dimensionen müssen zusammenwirken, um rhetorische Wirkungskraft zu entfalten. Als System ist ein Spiel nämlich nur ein rein formaler Zusammenhang (vgl. Juul 2005, 36). Hieraus folgt, dass es über keine Extension, keine Referenz oder Bedeutung im Sinne Freges (1994 [1892]) verfügen kann. Soll ein Spiel als Simulation begriffen werden, muss durch seine Oberfläche ein Bezug zur Wirklichkeit motiviert werden. Erst in Verbindung mit Text und Bild erhält die prozedurale Darstellung die Möglichkeit zur Aussage. Argumentation setzt zudem den Beleg einer Aussage durch eine zweite voraus: „p gilt, weil q gilt“ (Kopperschmidt 2005, 55). Im Sinne Habermas (1983, 147) erhebt eine Aussage einen Geltungsanspruch, der in Zweifel gezogen werden kann. Geltungsgründe erhärten ihren Anspruch auf Wahrhaftigkeit, moralische Richtigkeit oder Wahrheit. Eine rhetorische Aussage beinhaltet in der Regel zudem nicht nur eine Darstellung von etwas, sondern auch eine Wertung. Joachim Knappe (2000, 120) unterscheidet folglich drei rhetorische Grundgesten: In der Instruktion wird ein Sachverhalt in bestimmter Hinsicht dargestellt, in der Evaluation eine Wertung vollzogen und durch Geltungsgründe wird die Aussage erhärtet. Die Argumentation eines Computerspiels kann in Bezug auf alle drei Dimensionen untersucht werden. Im Folgenden wird beispielhaft eine solche Argumentation nachgezeichnet.

3. Die Rhetorik von Peacemaker

Peacemaker (2007) ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, der US-amerikanischen Firma „Impact Games“ mit pädagogischer und politischer Wirkintention. Das Spiel vermittelt nicht nur ein spezifisches Wissen über die Zusammenhänge des Nahostkonflikts, sondern zeigt auch einen Weg zum Frieden auf, dem ideologische Annahmen zugrunde liegen.

Der Spieler muss, in der Rolle des israelischen Premiers oder des palästinensischen Präsidenten, den israelisch-palästinensischen Konflikt beilegen. Hierfür steht ein umfangreiches Set politischer Handlungsoptionen zur Wahl, die Auswirkungen auf Parametern haben, deren Werte in zwei Scores kumulieren, die es gleichmäßig in die Höhe zu treiben gilt. Im israelischen Spielmodus zeigen die zwei Scores die Zustimmung der israelischen („israeli public“) und palästinensischen Öffentlichkeit („palestinian public“) zur Politik des Spielers an. Das Erreichen der Zweistaatenlösung markiert den Spielsieg, wenn beide Scores einen Wert von hundert Punkten annehmen.

Die Untersuchung erfolgte in mehreren Schritten. Zunächst wurde das Spiel in Segmente zerlegt. In der diachronen Zerlegung wurden invariante Segmente, also gleichbleibende und beständige Elemente wie Videosequenzen, isoliert. In der *synchronen Zerlegung* wurde zwischen Ebenen des Interface unterschieden. Mit Galloway (2010, 26ff.) kann dabei zwischen einem diegetischen Raum (hier: die Landkarte) und einem vorgelagerten *Intraface* (Parameterbalken, Handlungsmenü) unterschieden werden. Alle Segmente wurden zunächst für sich untersucht und dann miteinander in Beziehung gesetzt. Zur Analyse verbaler Texte dienten die Textrhetorik und Argumentationstheorie, zur Analyse von Fotografien und Bildern die bildrhetorischen Ansätze von Barthes (2005 [1964]) und Bonsiepe (2008 [1965]). Videosequenzen wurden mit Hilfe der Filmrhetorik von Kanzog (2001) und Joost (2008) untersucht. In der systemischen Möglichkeitsanalyse wurde schließlich das Systemverhalten erforscht. Hierzu wurden alle möglichen Spielhandlungen innerhalb des wiederholten ersten Spielzugs getätigt und die Auswirkungen auf sämtliche Parameter notiert. Aus der entstandenen Tabelle konnte auf die Sensibilitäten des Systems und auf erfolgversprechende Spielstrategien geschlossen werden, die anschließend empirisch überprüft wurden. Die folgenden Ausführungen konzentrieren sich auf das Zusammenspiel der rhetorischen Grundgesten und zeichnen die Argumentation von Peacemaker im israelischen Spielmodus nach.

3.1. Die Landkarte

Eine visuelle Ebene der Instruktion ist unmittelbar augenscheinlich: Im Zentrum des Interfaces prangt eine Karte des Konfliktgebiets, links daneben ein Menübalken, aus dem Handlungsoptionen gewählt werden können und unten ein weiterer Balken, in dem Parameter politische Akteure der Region anzeigen (siehe Abbildung 1). Die Parameter und Optionen tragen Namen, doch aufgrund ihrer Visualität sind sie auch unmittelbar verständlich, da sie vorbestehende Symbole aufgreifen (z.B. Nationalflaggen). Auch die Handlungsoptionen werden durch Piktogramme indiziert, beispielsweise kennzeichnet das Bild eines Panzers den Menüzweig für Sicherheitspolitik („Security“). Das Piktogramm denotiert also etwas Bestimmtes (einen Panzer), konnotiert jedoch ein Allgemeines (das Militärische). Das Bild des Panzers fungiert so als visuelle Analogie auf eine Kategorie von Handlungen. Zugleich werden evaluative Assoziationen impliziert, denn alle Maßnahmen der Sicherheitspolitik stehen nun im Schatten des Militärischen.



Abbildung 1: Das Interface

Mit der Landkarte bestehen kaum Interaktionsmöglichkeiten. Welchen Sinn hat sie dann? Nach Ramón Reichert (2008, 198f.) verwenden Karten in Globalstrategiespielen einen „panoramatischen Blick“, um „die Betrachter/innen als ein Subjekt“ zu adressieren, „welches den Gegenstand und das Thema überblickt.“ Die Karte leitet das Spielverständnis also so an, dass der Spieler sich als über den Dingen stehend, als Strategie, begreift. Das Verstehen im Computerspielen

ist jedoch auf den Handlungsvollzug hin orientiert. Im Interface verbindet sich folglich eine Blick- mit einer Handlungsposition (vgl. Wiemer 2008, 229). Britta Neitzel (2007) beschreibt dies als Point-of-View (PoV) und Point-of-Action (PoA). Typischerweise nutzen Strategiespiele „einen objektiven PoV, der den Handlungsraum von oben darstellt“ (ebd., 17) und kombinieren diesen mit einem dezentrierten PoA, durch den es möglich wird „die Handlungen an verschiedenen Positionen in der virtuellen Welt auszuführen“ (ebd., 25). Der Spieler wird gleichzeitig als Subjekt mit Überblick und räumlich unbeschränkter Handlungsmacht adressiert. In Peacemaker ist der panoramatische Blick jedoch vom dezentrierten Point of Action entkoppelt, denn spielkritische Aktionen werden ausschließlich im Handlungsmenü vollzogen. Die Landkarte bedient nur ein Erwartungsmuster und macht Peacemaker so als Strategiespiel erkennbar.

Zugleich führt sie das Thema der Argumentation vor Augen. Die omnipräsente Karte erinnert daran, dass mit dem wohl bekannten israelisch-palästinensischen Konflikt gespielt wird. Ihr ist jedoch eine spezifische Perspektivierung des Konflikts eingeschrieben: Nur ein Ausschnitt Israels wird gezeigt, ein Großteil der Negev Wüste, Regionen nördlich des Sees Genezareth und die Golan-Höhen sind ausgespart. Das Land scheint gestaucht und ungewöhnlich breit, die geschrumpfte Sinai Halbinsel verliert ihre Dreiecksform und die Wüste Negev flieht nach rechts. Die Verzerrung resultiert aus der isometrischen Perspektive und dem nach links verlagerten Blickpunkt, denn der perspektivische Angelpunkt ist nicht die Mitte des Landes, sondern der Gaza-Streifen am linken Rand. Dieser und auch das Westjordanland erscheinen deutlich größer als auf anderen Karten und die palästinensischen wie israelischen Gebieten in etwa gleich groß. Der Bildausschnitt verschleiert zudem den geopolitischen Kontext. Der Konflikt mit dem Libanon und der Hisbollah ist nicht Teil des Spiels und wird folglich auch kartografisch unterschlagen. Die räumliche Parität zwischen israelischen und palästinensischen Gebieten konnotiert weiterhin eine Gleichheit der Ansprüche. Durch diese visuelle Amplifikation wird das Thema der Argumentation fokussiert. Die Piktogramme auf der Karte sind zudem nicht maßstabsgetreu. Die Hochhäuser, Bäume und Betonstelen des Sicherheitszaunes wirken gigantisch. Auch hier folgt Peacemaker einer Konventionen des Strategiespiels, nach der Spielelemente überdimensioniert dargestellt werden, um ihren funktionalen Wert zu kennzeichnen (vgl. Nohr 2008). Im Westjordanland sind zudem nur vier Siedlungen eingezeichnet. In der Realität ist es dagegen regelrecht durchsetzt mit Siedlungen, die teils komplexe Verbände formen (vgl. Johannsen 2006, 69f). Die visuelle Vereinfachung bedingt eine argumenta-

tive Komplexitätsreduktion: Die vermeintlich kleine Zahl der Siedlungen impliziert eine Lösbarkeit des Konflikts, die realiter nicht gegeben ist. Die visuelle Oberfläche sichert so das Spielverständnis in zweifacher Hinsicht ab: es konstituiert Bedienbarkeit und leitet zur Bezugnahme auf den israelisch-palästinensischen Konflikt an. Auf diese Weise erhält das Spiel seine Extension, seine Referenz. Das Spielen steht nun in gedanklicher Beziehung zu etwas anderem. Das Spiel motiviert dazu, es als Simulation zu verstehen.

3.2. Die Kernsegmente und Fotos

Per Klick auf eine Optionen im Handlungsmenü gelangt der Spieler in die Kernsegmente, in denen die eigentlichen spielerischen Entscheidungen getroffen werden. Klickt er beispielsweise auf das Piktogramm des Panzers und dann auf das eines Bulldozers, öffnet sich folgendes Kernsegment (siehe Abbildung 2):

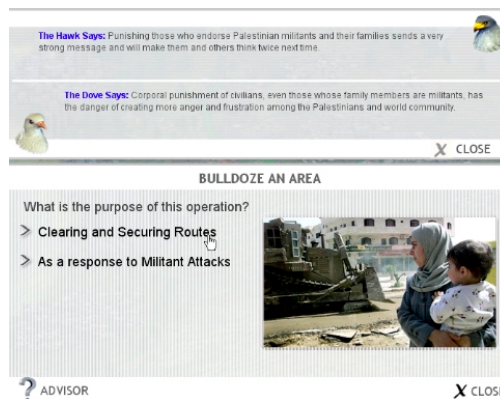


Abbildung 2: Ein Kernsegment.

Zur Wahl stehen zwei Optionen, die das Planieren eines palästinensischen Areals spezifizieren. Sollen Straßen geräumt („Clearing and Securing Routes“) oder soll ein Viertel als Vergeltungsmaßnahme zerstört werden („As response to Militant Attacks“)? Der Spieler kann zwei Berater („The Hawk“ und „The Dove“) hinzuziehen, welche die Handlungsoption einschätzen. In diesem Fall lauten die Ratschläge der Berater (siehe Tabelle 1):

Falken („The Hawk“)	Tauben („The Dove“)
„Punishing those who endorse Palestinian militants and their families sends a very strong message and will make them and others think twice next time.“	„Corporal punishment of civilians, even those whose family members are militants, has the danger of creating more anger and frustration among the Palestinians and world community.“

Tabelle 1: Die Ratschläge der Berater

Die Falken sprechen sich für Vergeltungsmaßnahmen gegen die palästinensische Zivilbevölkerung aus. Ihre Argumentation folgt der Prämisse der Abschreckung durch Demonstration von Stärke. Die Tauben bezeichnen die Maßnahmen dagegen als unrechtmäßige Staatsgewalt und befürchten Wut und Frustration auf Seiten der Palästinenser. Die zugrundeliegende Prämisse lautet, dass Gewalt Gegengewalt erzeugt. Die Ratschläge der Berater sind in allen Handlungsoptionen konträr. Die Falken raten stets zur Politik der harten Hand, lehnen Hilfeleistungen und diplomatische Bemühungen ab und erklären die Sicherheit der Israelis zum obersten Handlungsprimat. Die Tauben sprechen sich gegen Gewalt und die Einschränkung von Freiheitsrechten aus, raten zu geduldiger Diplomatie, Wirtschaftshilfen sowie Kooperationsprojekten und betrachten das Schaffen von Bedingungen für den Frieden als Ziel der Politik. Die Argumente der Falken entsprechen dabei weitgehend denen der israelischen Rechten, beispielsweise in der Rechtfertigung der Siedlungspolitik und der Ablehnung der Grenzen von 1967. Die der Tauben können dagegen mit den Positionen der israelischen Friedensbewegungen, wie „Schalom Achschav“ (Frieden Jetzt)¹ und „Gusch Schalom“ (Friedensblock)², identifiziert werden (vgl. Johanssen 2006, 89). Dies zeigt sich besonders in der Kritik an den jüdischen Siedlern und der Forderung nach einem Rückkehrrecht für palästinensische Flüchtlinge. Inhaltlich wie stilistisch sind die Texte der Berater als Antithesen konstruiert: Während die Tauben biologistische Metaphern verwenden, um Frieden als organisches Wachsen zu beschreiben, beschwören die Falken einen Kriegszustand zwischen Ethnien. Die Berater können als Personifikationen politischer Gruppen und Ideologien gelten. Entscheidend ist, dass vorerst keine Wertung

¹ vergleiche <http://www.peacenow.org.il> (11.01.2011)

² vergleiche <http://zope.gush-shalom.org/home/en/about/aims/> (11.01.2011)

zwischen diesen widersprüchlichen Instruktionen vollzogen wird, dem Spieler steht es frei, Glauben zu schenken wem er will.

Auch das Set möglicher Handlungsoptionen ist eine Dimension der Instruktion, denn sie werden durch dokumentarische Fotografien aus realen Bildarchiven als authentisch und realistisch markiert. Im diskutierten Kernsegment wird die Option „Clearing and Securing Routes“ beispielsweise von einem Foto begleitet, das eine Frau mit Kopftuch und einem Kind in den Armen zeigt, während hinter ihr ein Bulldozer die Straße räumt. Die Konnotation ist eindeutig: Mutter und Kind müssen der Gewalt des Bulldozers weichen. Das Bild legt starke Auswirkungen der Handlungsoption auf die palästinensische Zivilbevölkerung nahe und lädt sie mit negativen Konnotationen auf. Vor allem jedoch belegt es als visueller Geltungsgrund die Authentizität der Option. Die mögliche Handlung wird im Bild als real präsentiert. Paradoxerweise verweisen die Fotos so auf das Dagewesensein virtueller Optionen. Die Fotografien belegen die Vergangenheit, „denn in jeder Fotografie steckt die stets verblüffende Evidenz: So war es also“ (Barthes 2005 [1964], 39). Im semiotischen Sinne sind die Fotografien somit Indexe der vergangenen Politik Israels. Ein Index ist dabei, nach Peirce (1965 [1904], 151f.), ein Zeichen, das in einer realen Beziehung zu seinem Referenten steht. Die reale Beziehung ist dabei durch den fotochemischen Prozess garantiert, der für Barthes die unkodierte Denotation der Fotografie begründet. Trotz seiner konnotativen Kodierung durch Stil und Kontext sei das Foto deswegen eine „analoge Reproduktion der Wirklichkeit“, wenn auch niemals natürlich (Barthes 2003 [1977], 82f.). In Zeiten der universellen Manipulierbarkeit digitaler Bilder ist der indexikalische Status der Fotografie zweifelhaft. Aus rhetorischer Sicht ist das jedoch unerheblich, denn entscheidend ist einzig, dass es unseren Sehgewohnheiten entspricht Fotografien als Belege zu verstehen – ansonsten hätte die Pressefotografie keinen Sinn.³

Die Landkarte, das Handlungsmenü und die Kernsegmente leiten das Spielverständnis also in mehrfacher Hinsicht an. Einerseits sichern sie, durch Rückgriff auf Konventionen und vertraute Bildmotive, Bedienbarkeit. Andererseits geben sie das Spiel als Simulation des israelisch-palästinensischen Konflikts zu erkennen. In den Texten der Berater wird zudem der Bezug auf reale Diskurse moti-

³ Die Zeichenklasse des Index wird durch eine Relation zwischen Zeichen (Repräsentanten) und Objekt charakterisiert. Peirce unterscheidet jedoch zwischen dem dynamischen Objekt der Realität und dem unmittelbaren Objekt in unserem Bewusstsein. Wird die Relation auf das unmittelbare Objekt bezogen, dann bezeichnet die Zeichenklasse des Index eine Wahrnehmungskonvention, einen Denkgewohnheit (habit) im Sinne Peirces.

viert. Die Optionen selbst offerieren einen Raum möglichen Handelns, dessen Authentizität durch visuelle Geltungsgründe abgesichert wird. Das Spiel vollzieht die Geste der Instruktion also gleichsam durch Text, Bild sowie Kartografie und konfrontiert den Spieler in den Texten der Berater zudem mit widersprüchlichen, multiplen Instruktionen. Die Wertung, die Evaluation der Deutungsmuster, erfolgt jedoch primär implizit, durch die Struktur des Möglichkeitsraumes. Das Spiel reguliert die Spielerfahrung derart, dass nur eine bestimmte Spielstrategie und nur eine Form der Politik zielführend sind. Die systemische Möglichkeitsanalyse ergab, dass nur eine an Diplomatie, Kooperationen, Hilfeleistungen und Wirtschaftsförderung orientierte Spielweise die Parameter stabilisiert (vgl. Schrape 2009). Jede Form aggressiver Sicherheitspolitik destabilisiert das System und setzt eine Spirale der Gewalt in Gang. Die Auswirkungen militärischer Aktionen werden dabei stark übertrieben. Führt der Spieler beispielsweise einen Raketenangriff auf die palästinensische Infrastruktur aus, ist das Spiel praktisch bereits verloren und die dritte Intifada bricht aus. Es handelt sich um eine systemische Hyperbel, denn in der Realität kam es wiederholt zu israelischen Raketenangriffen ohne derart gravierende Folgen. Peacemaker motiviert also dazu, die Argumente der israelischen Rechten als kontraproduktiv und die der Friedensbewegung als zielführend zu verstehen.

Bogost und Frasca ist somit zuzustimmen: Computerspiele können Evaluationen durch ihr Systemverhalten vollführen, doch nur auf Grundlage von Instruktionen. Worauf sonst sollten sie sich beziehen? In Peacemaker erfolgt die Instruktion dabei visuell wie verbal. Das Spielverständnis wird so angeleitet, dass Bezüge zu realen Diskursen motiviert werden und der Spieler angeregt, seine Spielerfahrung auf die Wirklichkeit zu beziehen. Der Geltungsanspruch der impliziten Argumentation wird schließlich durch quasi-dokumentarische Fotos abgesichert. Während die Evaluation systemisch erfolgt, beruhen Instruktion und Geltungsgründe auf Text und Bild. Erst durch das Zusammenspiel der Elemente ergibt sich eine Argumentation. Sie erhält zudem einen Rahmen, denn das Spielen wird durch invariante Segmente zergliedert, die stets in derselben Reihenfolge erscheinen und einen Anfang, drei Endscenarien sowie drei so genannte Meilensteine markieren, die durch definierte Werte der Scores ausgelöst werden. Im Sinne der Rhetorik entsprechen sie den Gliederungskategorien des *exordiums* (Einleitung), der *narratio* (der Erzählung) und der *peroratio* (des Abschlusses; vgl. Ueding & Steinbrink 1994, 212f.). Sie dienen dem Spieler als Rückmeldungen und ermöglichen es den Spielerfolg einzuschätzen. Zugleich erfüllen sie jedoch auch eine argumentative Funktion.

3.3. Invariante Segmente und Videos

Das erste invariante Segment ist eine Videosequenz zum Spielstart, welche die Historie des Konflikts in einer Collage dokumentarischer Filmausschnitte abhandelt. Die Szenen zeigen u. a. die britische Mandatszeit, die Staatsgründung Israels, die Gründung der PLO, Anschläge, Kampfeinsätze sowie Bilder der Gewalt und zunehmenden Eskalation. Schnittfrequenz, Drastik und Dynamik der Musik steigern sich, bis der Film in einem Bild der Verzweiflung endet: eine Familie liegt sich weinend in den Armen, während die Frau mit schmerzverzerrtem Gesicht in die Kamera blickt und die Hand an ihre Stirn presst (siehe Abbildung 3). Die Musik steigert sich zum Crescendo und bricht ab. Das Bild blendet zu weiß und ein Schriftzug erscheint: „Can you be a“. Nun blendet das Logo des Spiels ein (siehe Abbildung 4):



Abbildung 3: Verzweiflung



Abbildung 4: Spiel- und Beweisziel

Der Text „Can you be a Peacemaker“ expliziert das Spielziel, nämlich Frieden zu schaffen. Das Bild-Logo der ineinander greifenden Puzzlestücke, in den Farben der Nationalflaggen, bildet eine visuelle Analogie (vgl. Bonsiepe 2008 [1965], 33): Frieden zwischen Israelis und Palästinensern zu schaffen gleicht dem Lösen eines Puzzles. Die Analogie reduziert die Komplexität des Konflikts und suggeriert seine Lösbarkeit, denn wenn der Konflikt einem Puzzle gleicht, ist er auch lösbar. Die Puzzlestücke greifen jedoch bereits ineinander, was als Voranstellung des Beweisziels, als *propositio*, verstanden werden kann (Ueding & Steinbring 1994, 260). Die Erreichbarkeit des Spielziels impliziert jedoch einen Weg zum Frieden. Das Spiel sagt: „Frieden ist möglich – und du wirst erfahren wie!“ Nachdem der Konflikt in maximaler Drastik gezeigt und seine Ausweglosigkeit suggeriert worden ist, wird der Spieler in die Pflicht genommen: Can YOU be a Peacemaker? Kannst Du die Spirale der Gewalt durchbrechen? Derartige Her-

ausforderungen sind typisch für Computerspiele, es sind agonale Appelle an den Kampfgeist des Spielers. Die direkte Ansprache zielt dabei auf ein Gefühl der Verantwortlichkeit. Anders als in literarischen Texten ist das kein Bruch mit Konventionen, denn die direkte Ansprache, die Metalepsis, ist in Computerspielen die Norm (vgl. Neitzel 2008). Entscheidend an der *propositio* ist jedoch, dass das Spielziel mit dem Beweisziel verkoppelt wird: Indem der Spieler lernt zu gewinnen, versteht er zugleich, wie der reale Nahostkonflikt gelöst werden kann.

Der Weg zum Frieden wird dabei durch drei Meilensteine markiert. Diese Segmente bestehen stets aus einem Textblock, einem Foto und einem Video. Die Texte sind voll des Lobes, während die Bilder und Videos Feierlichkeiten, jubelnde Menschen sowie glückliche Kinder zeigen und als motivierende Gratifikationen verstanden werden können. Zugleich wird ein Fahrplan für den Frieden aufgestellt: Der erste Meilenstein schildert die Unabhängigkeit des Gaza-Streifens, der zweite die Einrichtung einer Zugverbindung zwischen den palästinensischen Gebieten und der dritte die Vorbereitung zur Unabhängigkeit des Westjordanlands. Möglich wird das, weil sich die Wirtschaftslage und die Lebensqualität in den palästinensischen Gebieten drastisch verbessern, was die Akzeptanz einer politischen Lösung erhöht und die militanten Gruppen dazu bewegt der Gewalt abzuschwören. Die Meilensteine explizieren also eine politische Strategie, die bereits implizit in der Systemstruktur angelegt ist: Frieden erfordert verbesserte Lebensverhältnisse der Palästinenser und damit Wirtschaftshilfe, Kooperationen und Dialogbereitschaft auf Seiten Israels.

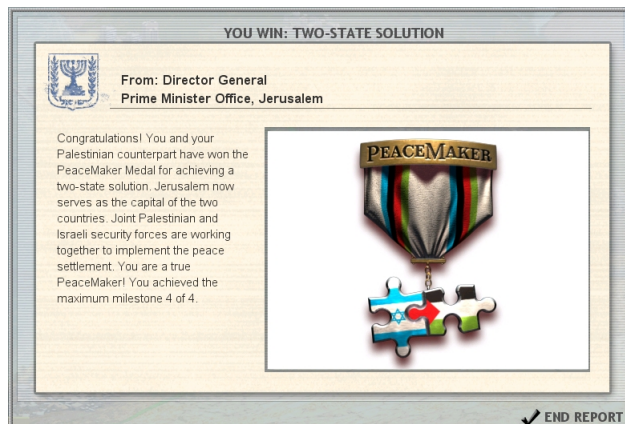


Abbildung 5: Der Spielsieg

Die abschließenden Verlust- und Siegszenarien sprechen die Emotionen an und bringen Aussagen auf den Punkt, ganz ähnlich wie das Ende einer Rede: Verliert der Spieler aufgrund einer niedrigen palästinensischen Score, bricht die dritte Intifada aus und er wird mit Bildern des Aufstandes und islamistischer Demonstrationen konfrontiert. Ist die niedrige israelische Score der Grund, erfährt er von seiner eigenen Entmachtung. Wird das Spiel jedoch gewonnen, wird dem Spieler die „Peace Maker Medal“ verliehen, begleitet von Videoaufnahmen einer Flugshow und einer zeremoniellen Preisverleihung (siehe Abbildung 5). Das Segment bildet die abschließende Gratifikation und markiert das Erreichen des Beweisziels. Die Prämierung spielerischer Leistungen mit Orden und Medaillen entspricht dabei den Konventionen von Computerspielen. Jerusalem sei nun die Hauptstadt beider Staaten, führt der Text aus, israelische und palästinensische Sicherheitskräften würden gemeinsam die Einhaltung des Friedensvertrags durchsetzen. Der Text endet im direkten Lob „You are a true PeaceMaker!“, wodurch die zuvor aufgeworfene Frage beantwortet wird: „Can you be a PeaceMaker?“ – „You are a true PeaceMaker!“. Das Lob wird durch das Bild der Medaille visuell exemplifiziert. Vor weißem Grund hängt das Bildlogo (die Puzzlestücke) an einer goldfarbenen Kette und an einem weißen Band mit blauen, schwarzen, roten und grünen Farbstreifen, das mit der Gravur „Peace-Maker“ abschließt. Das Zusammenhalten der Puzzlestücke erweckt den Eindruck von Festigkeit und Stabilität, während die Farbstreifen den israelischen und palästinensischen Flaggenfarben entsprechen und so ein Zusammenwachsen der Nationen andeuten. Das Bild der Medaille bildet den Abschluss der Argumentation, denn es beantwortet die Frage ob Frieden möglich ist. Die Puzzlestücke sind zusammengeschweißt, womit sich das Beweisziel erfüllt. Der virtuell erreichte Frieden wird zum Geltungsgrund seiner realen Möglichkeit. Beweisziel und Spielziel sind erreicht und der Spieler für seine Leistung ausgezeichnet.

Wie kann die Argumentation zusammengefasst werden? Um argumentieren zu können, muss das Spiel zunächst sein Verständnis als Simulation motivieren. In diesem Sinne wird das Spielverständnis auf mehreren Ebenen angeleitet: Die Landkarte adressiert den Spieler als Strategen mit Überblick, macht Peacemaker als Strategiespiel erkennbar, führt sein Thema vor Augen und fokussiert die Opposition der israelischen wie palästinensischen Gebiete, was zugleich eine Dekontextualisierung bedingt. Aus seiner geostrategischen Komplexität enthoben, scheint der israelisch-palästinensische Konflikt lösbarer als er ist. Gleichzeitig präsentiert das Handlungsmenü einen definierten Raum möglichen politischen Handelns. In Landkarte und Handlungsmenü erfolgt eine erste Ebene

der Instruktion. Durch die Texte der Berater treten weitere, verbal explizierte und widersprüchliche, Instruktionen hinzu, die Bezüge zur realen Diskursen motivieren. Mit mehreren Meinungen konfrontiert, scheint der Spieler frei zu sein, sich seine eigene zu bilden und wird so nicht nur zum Handeln, sondern auch zum Schlussfolgern gezwungen. Das Spiel motiviert jedoch zu Wertungen. Die Spielerfahrung nämlich wird durch die Widerstände der Systemstruktur reguliert, das Spielen so in eine vorbestimmte Richtung kanalisiert und der Spieler zu strategischen Schlussfolgerungen gedrängt, die politische implizieren. Er wird auf diese Weise angehalten, die Instruktion der Tauben als zielführend und die der Falken als kontraproduktiv zu verstehen. Instruktion und Evaluation formen so eine implizite Aussage, die de facto der Sichtweise der israelischen Friedensbewegung entspricht. Ihre Erhärtung erfolgt primär durch visuelle Geltungsgründe, denn die Fotos und dokumentarischen Videosequenzen belegen Authentizität und Realismus. Der Schein des Realismus legitimiert dabei die implizite Evaluation. Das Spiel sagt: "Die Erkenntnisse, die du selbstständig aus deinem Spielen ziehst, basieren auf realistischen und objektiven Grundlagen. Was im Spiel gilt, das gilt auch für die Realität." Zwischen Spiel und Wirklichkeit wird also eine Analogie motiviert: das Spiel ist wie die Realität. Die invarianten Segmente unterfüttern die implizite Argumentation zusätzlich, denn sie explizieren einen konkreten Weg zum Frieden.

Entscheidend ist, dass die Argumentation von Peacemaker alle drei Gesten umfasst. Die Evaluation wird hauptsächlich durch die Systemstruktur vollzogen, doch ohne die Instruktionen hätte sie kein Objekt und ohne die Geltungsgründe keine Glaubwürdigkeit. Die Rhetorik des Spiels kann sich nur im Zusammenspiel seiner Elemente entfalten. Das heißt aber, dass die Computerspielerhetorik sich nicht auf die Analyse des Systems beschränken darf. Das Bild im Monitor macht das Computerspiel erst zur Simulation. Es ist die Bedingung seiner rhetorischen Wirksamkeit. Nur durch das Bild erhält das Spiel eine Extension und kann einen Wirklichkeitsbezug motivieren. Darüber hinaus dienen die Fotografien als visuelle Geltungsgründe. Computerspiele sind eben auch Videospiele. Ihre Analyse muss das berücksichtigen.

Autor

Niklas Schrape

Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad Wolf"

E-Mail: nschrape@web.de

Literatur

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press.
- Barthes, Roland (2003). Über Fotografie. Interview mit Angelo Schwarz [1977] und Guy Mandery [1979]. In: Wolf, Herta (Hrsg.): *Paradigma Fotografie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (2005 [1964]). *Rhetorik des Bildes*. In: Barthes, Roland; Hornig, Dieter (Hrsg.): *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bogost, Ian (2006). *Unit operations. An approach to videogame criticism*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Böhm, Winfried (2007). *Geschichte der Pädagogik. Von Platon bis zur Gegenwart*. München: Beck.
- Bonsiepe, Gui (2008 [1965]). *Visuell-Verbale Rhetorik*. In: Joost, Gesche; Scheuermann, Arne (Hrsg.): *Design als Rhetorik. Grundlagen, Positionen, Fallstudien*. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser.
- Erickson, Thomas D. (1994 [1990]). *Working with interface metaphors*. In: Laurel, Brenda (Hrsg.): *The art of human-computer interface design*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Frasca, Gonzalo (2003). *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. In: Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): *The video game theory reader*. New York, NY: Routledge.
- Frege, Gottlob (1994 [1892]). Über Sinn und Bedeutung. In: Frege, Gottlob; Patzig, Günther (Hrsg.): *Funktion, Begriff, Bedeutung. Fünf logische Studien*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Galloway, Alexander R. (2010). *Außer Betrieb. Das müßige Interface*. [The Unworkable Interface]. Übers. v. Niklas Schrape. Hg. v. Marcel René Marburger und Siegfried Zielinski. Berlin, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König.
- Götttert, Karl-Heinz (1998). *Einführung in die Rhetorik. Grundbegriffe – Geschichte – Rezeption*. München: Fink.
- Günzel, Stephan (21. März 2009). *The mediality of computer games*. Vortrag in der Konferenz: *Computer Spiele / Spieler / Spielkulturen: Stand und Perspektiven der Computerspielforschung*. Magdeburg.
- Habermas, Jürgen (1983). *Moralbewußtsein und kommunikatives Handeln*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Johannsen, Margret (2006). *Der Nahost-Konflikt*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Joost, Gesche (2008). *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films*. Bielefeld: Transcript-Verl.
- Juul, Jesper (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Kaemmerling, Ekkat (1971). Rhetorik als Montage. In: Knilli, Friedrich (Hrsg.): Semiotik des Films. Mit Analysen kommerzieller Pornos und revolutionärer Agitationsfilme. München: Hanser.
- Kanzog, Klaus (2001). Grundkurs Filmrhetorik. München: Diskurs-Film-Verl. Schaudig & Ledig.
- Knape, Joachim (2000). Was ist Rhetorik. Stuttgart: Reclam.
- Kopperschmidt, Josef (2005). Argumentationstheorie zur Einführung. Hamburg: Junius.
- Kuhn, Thomas S (2007 [1962]). Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Kurz, Gerhard (1997). Metapher, Allegorie, Symbol. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Laurel, Brenda (1991). Computer as Theatre. Reading, Massachusetts; Menlo Park, California; New York; Don Mills, Ontario; Wokingham, England; Amsterdam, Bonn; Sydney; Singapore; Tokyo; Madrid; San Juan; Milan; Paris: Addison-Wesley Publishing Company.
- Lessing, Gotthold Ephraim (2009 [1766]). Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie. In: Drügh, Heinz; Metz, Christian (Hrsg.): Weimarer Klassik. Das große Lesebuch. Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verl.
- Mountford, Jay (1994 [1990]). Tools and techniques for creative design. In: Laurel, Brenda (Hrsg.): The art of human-computer interface design. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Neitzel, Britta (2007). Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartels, Klaus; Thon, Jan-Noel (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburger Hefte zur Medienkultur. Hamburg.
- Neitzel, Britta (2008). Metacommunicative Circles. In: Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter; Möhring, Sebastian (Hrsg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press.
- Nohr, Rolf F (2008). Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel. In: Nohr, Rolf F; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Berlin: Lit-Verl.
- Peirce, Charles Sanders (1965 [1904]). Über Zeichen. Aus Briefen an Lady Victoria Welby. Übers. v. Elisabeth Walter. In: Peirce, Charles Sanders; Walter, Elisabeth (Hrsg.): Die Festigung der Überzeugung und andere Schriften. Baden-Baden: Agis Verlag.
- Perelman, Chaïm (1980 [1977]). Das Reich der Rhetorik. Rhetorik und Argumentation. München: Beck.
- Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e. v. (KFN). Online verfügbar unter:

- <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf>, zuletzt geprüft am 06.01.2011.
- Reichert, Ramón (2008). Government-Games and Gouverntainment. Das Globalstrategiespiel Civilization von Sid Meier. In: Nohr, Rolf F; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Berlin: Lit-Verl.
- Schrape, Niklas (2009). Elemente der Rhetorik in Peacemaker. Bundeszentrale für politische Bildung. Online verfügbar unter: <http://www.spielbar.de/neu/2009/05/niklas-schrape-elemente-der-rhetorik-in-peacemaker/>, zuletzt geprüft am 30.11.2010.
- Ueding, Gert; Steinbrink, Bernd (1994). Grundriß der Rhetorik. Geschichte, Technik, Methode. Stuttgart: Metzler.
- Volli, Ugo (2002). Semiotik. Eine Einführung in ihre Grundbegriffe. Übers. v. Uwe Petersen. Tübingen: Francke.
- Wiemer, Serjoscha (2008). Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation. In: Nohr, Rolf F; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Berlin: Lit-Verl.

Spiele

- Doom (1993). ID Software, Inc. Dos et. al.
- Genius – Im Zentrum der Macht (2009). Cornelsen. Windows.
- Global Conflicts: Palestine (2007). Serious Games Interactive. Windows, Macintosh.
- McVideogame (2006). Molleindustria. Flash. Online unter: <http://www.mcvideogame.com/>
- Minarett Attack (2009). Goal AG (im Auftrag der SVP). Flash.
- Oiligarchy (2008). Molleindustria. Flash. Online unter: <http://www.molleindustria.org/en/oiligarchy>
- Peacemaker (2007). Impact Games. Windows, Macintosh.
- Zottel rettet die Schweiz (2007). INM AG (im Auftrag der SVP). Flash.

Online zugänglich unter:

- Niklas Schrape (2011). Das Bild im Monitor. System und Oberfläche in der Computerspielerhetorik. In: bildungsforschung, Jahrgang 8, Ausgabe 1, URL: <http://www.bildungsforschung.org/>